

GAMBARAN KECENDERUNGAN AGRESIVITAS DALAM PEMILIHAN GAME ONLINE PADA ANAK

Inge Andriani¹
Febrina Nur Sulistiyawati²
Delsy Rora Puruhita³
FX. Yoseptian Lee⁴
Martha Tarida Nauli⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya 100, Depok 16424, Jawa Barat

Abstrak

Dunia anak memang identik dengan dunia bermain. Fenomena yang terjadi saat ini adalah bermain game online, namun anak cenderung memilih game online jenis agresif sehingga dapat memicu agresivitas anak pada kehidupan nyata. Untuk itu tujuan penelitian kami adalah memberikan gambaran mengenai pemilihan permainan game online dengan kecenderungan agresivitas. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 47 anak yaitu 42 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Mayoritas responden (82,98%) lebih memilih game online jenis agresif. Sebanyak 76,59% responden menghabiskan waktu 1 sampai dengan 2 jam dalam sehari untuk bermain game online.

Kata Kunci: *game online, agresivitas, anak*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan identik dari dunia anak. Permainan yang umumnya dimainkan oleh anak-anak juga mulai berkembang. Dulu anak mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak, petak umpet, “gobak sodor”. Adapula permainan yang mainannya dibuat sendiri oleh anak tersebut seperti mobil-mobilan dari kulit jeruk bali atau layang-layang. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang serba digital, maka permainan dalam bentuk tampilan elektronik mulai digemari. Permainan dengan tampilan elektronik dapat ditemui melalui handphone ataupun komputer dengan menggunakan akses internet. Permainan pada komputer dengan akses internet seringkali dikenal dengan nama *games on line*.

Game online pertama kali muncul berbentuk *video game* tipe *multiplayer* berbasis LAN. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena anak tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi, baik yang di kenal maupun

tidak dikenal seperti; di *game center* atau warung internet (warung internet).

Fenomena maraknya *game online* bisa diketahui melalui maraknya majalah dan buku panduan untuk bermain *game*, dimana didalamnya mengulas *game-game* keluaran terbaru, juga memberi metode “curang” bagi para *gamer*. Ada banyak faktor di balik fenomena *game*, baik secara global maupun nasional. Faktor tersebut meliputi hiburan bisnis, edukasi gerakan sosial, tren teknologi, sampai ramalan masa depan.

Pada dasarnya, *game online* ter-bagi menjadi dua kelompok, yakni *game online* jenis agresi dan non agresi. *Game online* jenis agresi misalkan pada *Arcade Games*. Pada permainan *Arcade* mudah dimengerti, menyenangkan dan grafiknya bagus walau biasanya sederhana. Pengertian mudah dimengerti dan menyenangkan dikarenakan permainan ini hanyalah berkisar pada hal-hal yang disenangi umum seperti pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk, kejar-me-ngejar dan semua yang mudah serta menyenangkan. Sedangkan *game online* jenis non agresi seperti *Fun games*, *Strategic Games*, *Adventure Games*, dan *Simulation Games*.

Berdasarkan *game online* jenis non agresif, karena jenis permainan yang hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan (Henry, 2010).

Game online dapat memberikan manfaat positif bagi seperti mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya, melatih motorik, melatih anak untuk memecahkan masalah dan logika, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan, serta bersifat menghibur (Henry 2010). Namun, anak juga memungkinkan terkena dampak negatif dari games ini salah satunya adalah meningkatnya agresivitas (Budiarto 2001).

Salah satu kasus ekstrem yang terjadi akibat pengaruh *game* adalah pada tanggal 25 Juni 2003 terdapat dua bersaudara tiri di Amerika, Yosua dan William Buckner, berusia 14 dan 16 tahun, menggunakan senapan untuk menembaki kendaraan di Interstate 40 di Tennessee, kemudian membunuh seorang pria berusia 45 tahun dan melukai gadis berusia 19 tahun. Kedua penembak mengaku terinspirasi video *game* Grand Theft Auto III (dalam Afianti, 2009).

Apabila perilaku agresif tidak segera ditangani dan tidak mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidikannya, maka akan berpeluang besar menjadi yang persisten atau menetap. Di lingkungan sekolah anak agresif cenderung ditakuti dan di jauhi teman-temannya dan ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan disekelilingnya. Perilaku agresif yang dibiarkan begitu saja, pada saat remaja nanti akan menjadi *juvenile deliquence* yakni perilaku kenakalan remaja. Dengan demikian, perilaku agresif dari sejak anak berusia dini berpengaruh pada perkembangan-perkembangan anak selanjutnya (Kim, 2008).

Setiap tahun akan muncul model *game* yang semakin menarik dengan grafis dan keunikan tersendiri. Beberapa *game* yang muncul juga semakin kompleks dari segi alur permainan dan banyak diantaranya yang mengandung konten kekerasan dan tidak sesuai untuk konsumsi anak-anak. Walaupun *game* tersebut hanya sebagai penghibur tetapi *game* tersebut memaparkan unsur-unsur agresivitas yang secara perlahan yang akan membuat anak menjadi terbiasa dengan melihat

perilaku seperti itu dan dapat menambahkan pikiran tentang kekerasan. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian untuk mengetahui gambaran mengenai pemilihan *game online* pada anak. Penelitian ini berguna agar para orangtua serta seluruh komponen masyarakat dapat lebih mengetahui dan menyadari akan *game* yang mengandung unsur agresivitas, serta lebih selektif terhadap *game online* dilakukan oleh model juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain *game online* jenis agresi mempunyai hubungan yang positif dengan agresivitas pada pemainnya (Henry, 2010).

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh pakar luar negeri, umumnya Amerika, terhadap sejumlah kasus menemukan korelasi yang menyatakan bahwa *game* memicu tindakan kekerasan karena lebih interaktif dibandingkan musik dan film/animasi. Di dalam *game*, pemain ikut berpartisipasi dan hal itu secara simultan memengaruhi cara berpikir mereka. Jadi, dari sudut pandang ilmuwan, ada kaitan yang jelas antara memainkan *game* dan pengaruhnya terhadap perilaku dan pola pikir. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam *game* dianggap sebagai pemicu hal tersebut (Alfianti 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode pengumpulan data yang menggunakan metode angket atau kuesioner. Kuesioner disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang bersifat tertutup dan tidak langsung yang menggali informasi apa yang diketahui responden tentang sesuatu hal.

Dalam penelitian ini adalah murid Sekolah Dasar dengan usia antara 6 sampai dengan 12 tahun. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 47 anak yang terdiri dari 42 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah *accidental sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan secara subjektif oleh peneliti ditinjau dari sudut kemudahan, tempat pengambilan sampel, dan jumlah sampel yang akan diambil (5).

Tabel 1.
Nama *game online* yang paling sering dimainkan oleh subjek

No	Nama Game	Total	Persentase
1.	Point Blank	30	63,83%
2.	Seal	4	8,51%
3.	Atlantica	3	6,38%
4.	Pet Society	3	6,38%
5.	Ayo Dance	2	4,25%
6.	Ninja Saga	1	2,13%
7.	Cross Fire	1	2,13%
8.	Berdandan	1	2,13%
9.	The Farmer	1	2,13%
10.	Happy Aquarium	1	2,13%
Total		47	100%

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan perhitungan terhadap persentase. Identitas responden terdiri dari jenis kelamin (42 laki-laki dan 5 perempuan) dan berbagai kelas (2 orang kelas 1; 1 orang kelas 2; 5 orang anak kelas 3; 10 orang anak kelas 4; 12 orang anak kelas 5; dan 17 orang anak kelas 6).

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan didapatkan hasil, yaitu sebanyak 63,83% responden sering memainkan *game* Point Blank, 8,51% responden sering memainkan *game* Seal, 6,38% responden sering memainkan *game* Atlantic dan Pet Society, 4,25% responden sering memainkan *game* Ayo Dance dan sisanya sering memainkan *game* The Farmer, Happy Aquarium, Ninja Saga, berdandan dan Cross Fire. Jadi mayo-

ritas responden (82,98%) lebih sering bermain *game online* jenis agresif dan selebihnya memilih *game online* jenis non agresif.

Mayoritas responden (34,04%) memainkan *game* tersebut karena mengikuti trend, 12,77% karena tertarik dengan gambarnya yang bagus, 4,25% responden menyukai tokoh dalam permainan yang cantik dan tampan, 12,77% responden menyukai *game* tersebut karena tertarik dengan adegan tembak-tembakan, 21,27% responden menyukai *game* tersebut karena menganggap *game* tersebut seru, 8,51% responden menyukai *game* tersebut karena merasa enak untuk dimainkan, dan sisanya karena merasa tertantang, ketagihan dan senang bisa saling memaki antar pemain *game online*.

Tabel 2.0
Alasan subjek lebih sering bermain *game* tersebut.

No.	Jawaban	Total	Presentase
1	Sedang tren	16	34,04 %
2	Gambarnya bagus	6	12,77 %
3	Tokoh cantik & tampan	2	4,25 %
4	Seru	10	21,27 %
5	Menantang	1	2,13 %
6	Enak dimainkan	4	8,51 %
7	Bisa tembak-tembakan	6	12,77 %
8	Bisa memaki orang (lawan main) di <i>chatting</i>	1	2,13 %
9	Ketagihan	1	2,13 %
Total		47	100 %

Tabel 3.0
Sudah Berapa Tahun Subjek Bermain *Game Online*.

No.	Jawaban	Total	Persentase
1.	Kurang dari 1 tahun	11	23,4 %
2.	1 tahun	29	61,7 %
3.	2 tahun	4	8,51 %
4.	3 tahun	3	6,39 %
Total		47	100 %

Tren bermain *game online* memang sangat menarik perhatian anak-anak, hasil survey menyatakan bahwa sebanyak 61,7% responden mulai bermain *game online* sejak setahun yang lalu, sebanyak 8,51% responden sudah bermain selama 2 tahun, sebanyak 6,39% responden sudah bermain *game* selama 3 tahun dan sisanya belum genap 1 tahun bermain *game online*.

Lebih dari separuh responden (70,21%) menyatakan kalau mengenal *game* tersebut dari teman dan sisanya mengenal *game* tersebut sendiri ataupun dari saudara mereka. Mayoritas responden (89,36%) biasa bermain *game online* di warung internet (war-net), sedangkan 8,51% responden bermain di rumah sendiri dan sisanya bermain di rumah temannya. Hampir 75% responden menyatakan kalau mereka biasa bermain dengan teman-teman mereka, sebanyak 19,14% lebih senang bermain sendiri dan sisanya bermain dengan saudara mereka.

Banyak orangtua yang mengkhawatirkan prestasi belajar anak mereka karena sering bermain *game online* dan membuat mereka malas untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah mereka di rumah. Berdasarkan hasil survey menyatakan lebih dari separuh responden (76,59%) meluangkan waktu mereka dalam sehari sekitar 1 sampai dengan 2 jam untuk bermain *game online*, sebanyak 2,13% responden bermain sekitar 2 sampai 3 jam, sebanyak 19,15% responden bermain sekitar 3 sampai dengan 4 jam untuk bermain *game online* dan sisanya meluangkan waktu lebih dari 6 jam untuk bermain *game online*.

Bagi 46,81% responden yang menganggap *game online* hanyalah hiburan, mere-

ka dapat bermain 1 sampai dengan 2 hari dalam seminggu untuk bermain *game online*, ada pula yang bermain 21,28% responden bermain 3 sampai 4 hari dalam seminggu, sebanyak 8,51% responden bermain *game online* sebanyak 5 sampai 6 hari dalam seminggu dan lebih mencengangkan lagi 23,4% responden menyatakan bahwa mereka setiap hari bermain *game online*.

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan seringnya mereka bermain *game online* dan uang yang dikeluarkan untuk menyewa internet maka 65,91% responden memilih bermain *game online* dengan sistem pembayaran paket per jam dengan alasan lebih murah jika mereka menyewa dengan jangka waktu yang lumayan lama dan sisanya memilih untuk sistem pembayaran personal atau dalam hitungan per jam hingga tidak ada harga khusus. Semakin murah biaya penyewaan maka semakin mudah pula anak menyewa *game online*.

Dari hasil analisis, didapatkan bahwa anak-anak cenderung memilih *game* jenis agresif seperti Point Blank, Seal, Atlantica, Ninja Saga maupun Cross Fire. *Game* tersebut masuk dalam kategori games on line yang agresif, dimana games agresif lebih sering dimainkan daripada *game* jenis non agresif. Anak-anak memang tidak langsung meniru apa yang dia lihat ketika memainkan *game*. Mereka juga tahu bahwa apa yang ada di dalam *game* tidak selalu benar. Namun, aspek yang perlu diperhatikan adalah kondisi yang selalu didapat dari permainan *game* perlahan akan memengaruhi cara pandang mereka dan mereka perlahan menjadi berbeda dengan nilai-nilai moral standar.

Tabel 4.0
Lamanya Subjek Bermain *Game Online* dalam Sehari

No	Jawaban	Total	Persentase
1.	1-2 jam	36	76,59 %
2.	2-3 jam	1	2,13 %
3.	3-4 jam	9	19,15 %
4.	4-5 jam	0	0 %
5.	5-6 jam	0	0 %
6.	Lebih dari 6 jam	1	2,13 %
Total		47	100 %

Hal yang perlu dipahami adalah *game* membuat terjadinya proses pembelajaran dan pelatihan, terlepas dari jenis *game* apapun yang digunakan. Konten yang dilihat bisa saja berbeda, namun ada proses tersebut di belakangnya. Ketika anak memainkan *game*, anak tidak hanya memainkan konten yang ada di dalamnya, melainkan anak sedang belajar di dalam pikirannya.

Memanfaatkan stimulan yang didapat dari *game* dengan beberapa indera dari tubuhnya yang menyatu dengan pikiran. Membentuk proses, pola, dan respon yang semakin baik karena dilakukan berulang-ulang.

Banyak *game* yang beredar saat ini yang dimuat di media elektronik kurang mengandung unsur pendidikan bagi anak, padahal terkadang orangtua lengah untuk mengawasi dan menyeleksi jenis *game* apa yang dimainkan anaknya. Yang membedakan antara *game* yang satu dengan *game* yang lainnya adalah kontennya.

Game yang dilakukan oleh anak-anak di era modern seperti sekarang ini bahkan memiliki efek merusak yang besar karena banyak mengandung kekerasan, tema seksual, konten rasisme, propaganda, ekstremis atau sifat berlebihan, konsumsi narkoba, rokok dan alkohol

Kandungan konten itu dapat menjadi penyebab munculnya dampak negatif, seperti sifat agresi, imajinasi yang berlebihan, dan emosi yang labil dan sering meledak keluar tanpa dapat dikontrol oleh si anak. Salah satu pengaruh *game online* yang paling berbahaya adalah dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresi. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari ter-

sebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar anak. Akibatnya, anak menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk.

Istilah kekerasan (*violence*) dan agresif (*agresion*) memiliki makna yang hampir sama, sehingga sering kali dipertukarkan. Perilaku-perilaku agresif selalu dipersepsi sebagai kekerasan terhadap pihak yang dikenai perilaku tersebut. Pada dasarnya perilaku agresif pada manusia adalah tindakan yang bersifat kekerasan yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memilih *game* jenis agresif yang mengandung konten kekerasan. Mereka banyak meluangkan waktu mereka baik per hari maupun per minggunya untuk bermain *game online* sehingga tidak jarang pula anak menjadi kecanduan bermain *game*. Terpaparnya anak akan penyajian segala hal yang mengandung konten kekerasan tentunya bukanlah hal yang baik bagi perkembangan anak. Hal ini tentunya lebih berbahaya daripada konten kekerasan televisi dan film karena *game* yang sangat interaktif, sangat mengasyikan, dan membutuhkan keterlibatan pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, L. 2009 Perbedaan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah, Surakarta.

- Budiarto, E. 2001 *Biostatistika* Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Henry, S. 2010 *Cerdas dengan Game* PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kim, E.J. 2008 *Aggresive in Children. European Psychiatry*
- S.J. Kirsh 2006 *Children, adolescents and Media Violence*, Sage Publications
- Sarwono, S.W. 1997 *Psikologi Sosial* Balai Pustaka, Jakarta
- Rachmawati, S. 2006 *Penanganan tingkah laku agresif di taman kanak-kanak. Tugas Akhir* Universitas Negeri Semarang, Semarang.